

(Translation of the front page  
of the priority document of  
Japanese Patent Application  
No. 9-291354)

PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

Date of Application : October 23, 1997  
Application Number : Patent Application  
9-291354  
Applicant(s) : Canon Kabushiki Kaisha

November 13, 1998

Certification Number 10-3091580

09/176,774  
MHO 2772

日本国特許庁  
PATENT OFFICE  
JAPANESE GOVERNMENT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて  
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed  
with this Office.

出願年月日  
Date of Application: 1997年10月23日

出願番号  
Application Number: 平成 9年特許願第291354号

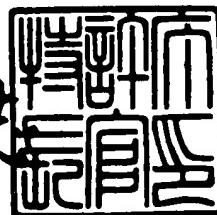
出願人  
Applicant(s): キヤノン株式会社

CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

1998年11月13日

特許庁長官  
Commissioner,  
Patent Office

佐山 建志



出証番号 出証特平10-3091580

【書類名】 特許願  
【整理番号】 3617065  
【提出日】 平成 9年10月23日  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 G06G 15/00  
                  H05L 9/00  
【発明の名称】 画像処理装置及び方法  
【請求項の数】 11  
【発明者】  
  【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区今井上町53番地 キヤノン株式  
                  会社小杉事業所内  
  【氏名】 大島 秀明  
【発明者】  
  【住所又は居所】 神奈川県川崎市中原区今井上町53番地 キヤノン株式  
                  会社小杉事業所内  
  【氏名】 羽鳥 和重  
【特許出願人】  
  【識別番号】 000001007  
  【氏名又は名称】 キヤノン株式会社  
【代理人】  
  【識別番号】 100076428  
  【弁理士】  
  【氏名又は名称】 大塚 康徳  
  【電話番号】 03-5276-3241  
【選任した代理人】  
  【識別番号】 100093908  
  【弁理士】  
  【氏名又は名称】 松本 研一  
  【電話番号】 03-5276-3241

【選任した代理人】

【識別番号】 100101306

【弁理士】

【氏名又は名称】 丸山 幸雄

【電話番号】 03-5276-3241

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 003458

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9704672

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 画像処理装置及び方法

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 出力情報の変倍処理が可能な画像処理装置であって、特定の領域を一括して変倍指示する変倍指示手段と、前記変倍指示手段が変倍指示した領域の文字データについては前記変倍指示手段が前記特定領域の縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示した場合には文字自体の大きさを変更することなくレイアウトを変更し、前記特定領域の縦方向と横方向の両方の変倍が指示された場合にはレイアウトを変更せずに文字自体の大きさを変更する変倍手段とを備えることを特徴とする画像処理装置。

【請求項 2】 前記変倍手段によるレイアウトの変更は、文字情報の行数及び行数を変更するものであることを特徴とする請求項 1 記載の画像処理装置。

【請求項 3】 前記変倍手段は、前記変倍指示手段が変倍指示した領域の画像データについては、前記変倍指示手段が前記特定領域の縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示した場合には画像の大きさを変更しないことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 のいずれかに記載の画像処理装置。

【請求項 4】 前記変倍指示手段が変倍指示する特定領域は、あらかじめ登録されたはめ込まれた領域を含む枠内領域であることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の画像処理装置。

【請求項 5】 前記変倍手段は、前記枠について、第 1 の大きさでの出力画像及び前記第 1 の大きさでの出力画像の出力位置を保持するとともに、第 2 の大きさでの出力画像及び前記第 2 の大きさでの出力位置を保持する保持手段と、

前記変倍手段は、前記変倍指示手段で指示された枠の変倍画像の前記保持手段に保持された第 1 及び第 2 の大きさ間の出力画像の変化割合より指示変倍率に対応した変倍枠画像を生成する枠画像生成手段とを備えることを特徴とする請求項 4 記載の画像処理装置。

【請求項 6】 出力情報の変倍処理が可能な画像処理装置における画像処理方法であって、

特定の領域を一括して変倍指示し、変倍指示した領域の文字データについては前記変倍指示が前記特定領域の縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示したか場合には文字自体の大きさを変更することなく行数及び桁数を変更し、前記特定領域の縦方向と横方向の両方の変倍が指示された場合には行数及び桁数は変更せず文字の大きさを変更することを特徴とする画像処理方法。

【請求項 7】 前記特定領域の変倍について、前記変倍指示した領域の画像データについては、前記変倍指示手段が前記特定領域の縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示したか場合には画像の大きさを変更しないことを特徴とする請求項 6 記載の画像処理方法。

【請求項 8】 前記変倍指示する特定領域は、あらかじめ登録されたはめ込まれた領域を含む枠内領域であることを特徴とする請求項 6 又は請求項 7 のいずれかに記載の画像処理方法。

【請求項 9】 前記枠については、第 1 の大きさでの出力画像及び前記第 1 の大きさでの出力画像の出力位置を保持するとともに、第 2 の大きさでの出力画像及び前記第 2 の大きさでの出力位置を保持する保持手段に保持された第 1 及び第 2 の大きさ間の出力画像の変化割合より指示変倍率に対応した変倍枠画像を生成することを特徴とする請求項 8 記載の画像処理方法。

【請求項 10】 請求項 1 乃至請求項 9 のいずれかに記載の機能をコンピュータで実現するための制御手順を記憶することを特徴とする記憶媒体。

【請求項 11】 請求項 1 乃至請求項 9 のいずれかに記載の機能をコンピュータで実現させることを特徴とするプログラム制御手順。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】

本発明は出力情報の変倍処理が可能な画像処理装置及び方法に関し、例えば、文字枠や図形や画像を縁取る枠を変倍した際の画像処理装置及び方法に関するものである。

【0002】

【従来の技術】

文書と共に図形や画像を表示する機能を有する文書作成装置や、画像システムにおいて、文字枠や図形や画像を縁取る枠や、グループ化図形のサイズを変更した場合、サイズ変更後の図形はサイズ変更の割合に応じた比例的な変化をしており、枠内にはめ込まれている情報についても同様に一義的に枠の変倍率と同じ倍率で変倍されていた。

#### 【0003】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかし、枠の幅等は中に入る文字や画像の種類やサイズにより適した幅が有り、特に文字の場合など、枠が大きくなつて中に入る文字数が多くなった場合に、枠の幅も枠の大きさに従つて太くなつては、中の文字とのバランスが崩れてしまうことにもなる。

#### 【0004】

更に、枠内に文字情報がはめ込まれている場合には、枠の変倍指示により文字自体の大きさを大きくすることを所望する場合に限らず、枠内に格納されている文字数を変更したいような場合も有る。

しかし、従来はこのような場合には一端枠と文字情報を分離して文字情報のみ増減するなどの入力・編集処理を行い、レイアウトの変更などを行つてから改めて枠内にはめ込まなければならず、面倒な操作が避けられなかつた。

#### 【0005】

更に、文字情報の編集は枠とはまったく別個に行なわれるため、一体化させた時の予想されるイメージと異なる場合も発生し、このような場合には再び一からやり直す必要があり、レイアウトの変更は非常にやりにくいものであった。

本発明は上述した課題を解決することを目的としてなされたもので、例えば、枠内に文字情報がはめ込まれている場合に、文字情報のレイアウトの変更なども枠とのバランス等を確認しながら、簡単な操作で行える画像処理装置及び方法を提供することを目的とする。

#### 【0006】

##### 【課題を解決するための手段】

上述した課題を解決する一手段として例えば以下の構成を備える。

即ち、出力情報の変倍処理が可能な画像処理装置であって、特定の領域を一括して変倍指示する変倍指示手段と、前記変倍指示手段が変倍指示した領域の文字データについては前記変倍指示手段が前記特定領域の縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示した場合には文字自体の大きさを変更することなくレイアウトを変更し、前記特定領域の縦方向と横方向の両方の変倍が指示された場合にはレイアウトを変更せずに文字自体の大きさを変更する変更手段とを備えることを特徴とする。

#### 【0007】

そして例えば、前記変更手段によるレイアウトの変更は、文字情報の行数及びに桁数を変更するものであることを特徴とする。あるいは、前記変更手段は、前記変倍指示手段が変倍指示した領域の画像データについては、前記変倍指示手段が前記特定領域の縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示した場合には画像の大きさを変更しないことを特徴とする。

#### 【0008】

又例えば、前記変倍指示手段が変倍指示する特定領域は、あらかじめ登録されたはめ込まれた領域を含む枠内領域であることを特徴とする。そして例えば、前記変更手段は、前記枠について、第1の大きさでの出力画像及び前記第1の大きさでの出力画像の出力位置を保持するとともに、第2の大きさでの出力画像及び前記第2の大きさでの出力位置を保持する保持手段と、前記変更手段は、前記変倍指示手段で指示された枠の変倍画像の前記保持手段に保持された第1及び第2の大きさ間の出力画像の変化割合より指示変倍率に対応した変倍枠画像を生成する枠画像生成手段とを備えることを特徴とする。

#### 【0009】

##### 【発明の実施の形態例】

以下、本発明に係る一発明の実施の形態例を図面を参照して詳細に説明する。以下の説明は、本実施の形態例をオブジェクトによって構造化されたオブジェクトの集合体の描画処理システムに適用した例を説明する。

##### （第1の実施の形態例）

図1は本発明に係る一発明の実施の形態例を示す全体の概略ブロック図である

。図1において、11は文字や枠サイズなどを入力するキーボードやマウス等の入力装置であり、他に画像情報などを入力するため画像入力部を備えていてもよい。この画像入力部としては、画像情報を記憶した磁気ディスクを読み取り可能なディスク装置や、原稿画像を読み取る読み取り装置等、任意の入力装置とすることができる。又、通信媒体を介して他の情報処理装置より処理画像や処理文書情報を受け取るものであっても良い。

#### 【0010】

12はオブジェクトの集合体を描画処理する文書作成装置や画像システムにおける編集処理装置（中央演算処理装置）、13はディスプレイ等の表示装置、14はプリンタ等の印刷処理装置、15はオブジェクトデータ等を格納するデータ記憶装置である。

以上の構成において、編集処理装置12は、入力装置11より入力した画像情報、文字情報、枠情報等をオブジェクトとして扱い、これらのオブジェクトを例えばデータ記憶装置15に登録しておき、構造化されたオブジェクトの集合体として描画処理して表示装置13の表示画面に表示するとともに、印刷処理装置14より印刷出力する。

#### 【0011】

そして、編集処理装置12は、データ記憶装置15に記憶されている、あるいは表示装置13に表示されているオブジェクトの表示あるいは印刷出力する大きさ（サイズ）を入力装置11よりの指示入力により自由に変更することが可能である。このサイズの変更の詳細は後述する。

図2は、本実施の形態例におけるオブジェクト集合体の一例である4つのオブジェクトで構成されたウインドウの例を示す図である。図2に示す例においては、横方向（x軸方向）のみのサイズ変更を行った場合について、サイズ変更前とサイズ変更後の状態について、表示装置13に描画された表示状態を示している。上段がサイズ変更前の状態を、下段にサイズ変更（拡大）後の状態を示している。

#### 【0012】

なお、図2においてサイズ変更前後のウインドウ位置は、説明をわかりやすく

するために意図的に下方に動かしているが、表示装置13に表示されるウインドウの基準位置は変わらない。

図2において、20はサイズ変更前の外枠ウインドウとしてのオブジェクト、W20は外枠ウインドウ20の幅、21は外枠ウインドウ20を構成するオブジェクトの一つである左側部分のオブジェクト、X21は左側部分のオブジェクト21の描画属性の一つである左端からのオブジェクト21の位置座標、W21は左側部分のオブジェクト21の描画属性の一つであるオブジェクト21の幅である。

#### 【0013】

また、22は外枠ウインドウ20を構成するオブジェクトの一つである中側部分のオブジェクト、X22は中側部分22の描画属性の一つである左端からのオブジェクト22の位置座標、W22は中側部分22の描画属性の一つであるオブジェクト22の幅である。

23は外枠ウインドウ20を構成するオブジェクトの一つである右側部分のオブジェクト、X23は右側部分23の描画属性の一つである左端からのオブジェクト23の位置座標、W23は右側部分23の描画属性の一つであるオブジェクト23の幅である。

#### 【0014】

24はサイズ変更後の外枠ウインドウとしてのオブジェクト、W24はサイズ変更後の外枠ウインドウ24の幅、25はサイズ変更後の外枠ウインドウ24を構成するオブジェクトの一つである左側部分のオブジェクト、X25はサイズ変更後の外枠ウインドウ25の描画属性の一つである左端からのオブジェクト25の位置座標、W25はサイズ変更後の外枠ウインドウ25の描画属性の一つであるオブジェクト25の幅である。

#### 【0015】

26はサイズ変更後の外枠ウインドウ24を構成するオブジェクトの一つである中側部分のオブジェクト、X26は中側部分26の描画属性の一つである左端からのオブジェクト26の位置座標、W26は中側部分26の描画属性の一つであるオブジェクト26の幅である。

27は変更後の外枠ウインドウ24を構成するオブジェクトの一つである右側部分のオブジェクト、X27は右側部分27の描画属性の一つである左端からのオブジェクト27の位置座標、W27は右側部分27の描画属性の一つであるオブジェクト27の幅である。

#### 【0016】

図3は図2の処理における編集処理装置12の制御フローチャートの一例を示す図である。以下、図2及び図3を参照して本実施の形態例におけるオブジェクトのサイズ変更処理を説明する。以下の説明は図3に示す処理の流れに沿って行う。

まず、処理すべき対象のオブジェクトを表示装置の表示画面に表示させる。これは、例えばデータ記憶装置に記憶されている各種の枠情報中より入力装置11より図2に示す枠を選択する。この選択は、データ記憶装置15に記憶されている各種の枠情報、画像情報、及び文書情報等より順次所望の情報を選択していくべき。例えばデータ記憶装置15に記憶されている情報を特定のグループ毎に特定可能な大きさで多数表示し、入力装置11より所望のものを順次選択することにより行えば良い。

#### 【0017】

この様にして選択された、あるいは選択途中で、既に選択された情報の表示サイズ（印刷出力サイズ）を変更する必要が生じると図3に示す処理に移行する。まずステップS31で表示装置13に表示中の図2の上段に示す外枠ウインドウ20の右端部分をマウスで引っ張りサイズ変更を行う。

サイズの変更指示が行なわれるとステップS32の処理に進み、サイズ変更が行なわれたオブジェクト群全てに対するオブジェクトとの描画属性の決定が終了したか否かを調べる。最初は全てのオブジェクト属性の決定が終了していないためステップS32よりステップS33に進み、変更したサイズでのウインドウを構成する一つひとつのオブジェクトに対して、オブジェクトが各々保持している属性によって、集合体のサイズ変更に応じた新たな属性を決定する。そしてステップS32に戻る。

#### 【0018】

例えば、図2のオブジェクト21を見ると、サイズ変更差分（ $w_{24} - w_{20}$ ）と変更前のサイズ $w_{20}$ との比率（ $\alpha$ ）により、オブジェクト21のサイズ $w_{21}$ は属性 $f_{21w}(\alpha)$ にて決定され、描画位置は属性 $f_{21x}(\alpha)$ によって決定される。その他のオブジェクトにおいても、個々の属性に応じて決定される。

このようにして全てのオブジェクトについて一つひとつの属性を決定し、全てのオブジェクトについて属性を決定したならばステップS32よりステップS34に進み、新たに決定された属性によって全てのオブジェクトを描画する。

#### 【0019】

なお、新たな属性によるオブジェクトの描画は、図3に示すフローチャートに示すように、全ての属性が決定した後でまとめて全てのオブジェクトを描画する方法だけでなく、一つひとつ属性を決定すると即座に描画する方法も考えられる。

図2においては、横方向（x方向）のサイズ変更のみの例を挙げているが、縦方向（y方向）も組み合わせることにより、様々な位置に様々な大きさのオブジェクトを、ウインドウ内に意図的に配置できる。

#### 【0020】

この様に、例えば枠を多数のオブジェクトの集合群として表わし、各枠の構成要素であるオブジェクト毎に描画属性を付随させ、枠の大きさを変更する場合に、枠の各構成要素毎に独立した描画特性をもたせることができ、オブジェクト毎の描画属性を適切に設定しておくことにより、オブジェクト集合体のサイズが変更された場合に、オブジェクト集合体を構成する各オブジェクトが保持しているサイズ変更を加えた場合の各々の持つ属性に基づいた描画を行った結果として、オブジェクトの位置や大きさについて、オブジェクト集合体の持つ意図から、何ら違和感の無い描画を行うことができる。

#### 【0021】

以下、本実施の形態例における等のオブジェクト群の大きさを変更する場合における各オブジェクト毎の独立した描画属性の決定方法を説明する。図4は本実施の形態例におけるサイズ変更時の属性の決定方法を説明するための図である。図4の例は、オブジェクト集合体の一例として、3つのオブジェクトで構成され

たウインドウの例である。図4の例においては、横方向（x軸方向）と縦方向（y軸方向）を組み合わせたサイズ変更を行った場合についての第1のサイズにおける例と第2のサイズにおける例、及び第1の例と第2の例の中間のサイズに変倍指定された場合の表示装置13に描画される表示状態を示している。

#### 【0022】

なお、以下の説明はわかりやすくするため横方向（x軸方向）のオブジェクトの動きに絞って説明する。但し、縦方向（y軸方向）についても略同様の動きである。なお、図4においては、各々のウインドウ位置は、説明をわかりやすくするために意図的に右上方に動かしているが、表示装置13に表示される各ウインドウの基準位置は変わらない。

#### 【0023】

図4において、41が第1のサイズにおける描画属性による表示例であり、x軸方向の基準値（x1）におけるウインドウとしてのオブジェクトの例である。42が第2のサイズにおける描画属性による表示例であり、x軸方向の基準値（x2）におけるウインドウとしてのオブジェクトの例である。また、43が第1の例と第2の例の中間のサイズに変倍指定された場合の表示装置13に描画される表示状態を示しており、x軸方向の任意の値（x3）におけるウインドウとしてのオブジェクトの例である。

#### 【0024】

そして、aはオブジェクトの一つであるベジエ曲線の閉領域で描画された星型オブジェクト、bはオブジェクトの一つであるベジエ曲線の閉領域で描画された三角形型オブジェクト、cはオブジェクトの一つであるベジエ曲線の閉領域で描画された丸型オブジェクトを示している。

x軸方向の基準値（x1）におけるウインドウ41において、w41は外枠ウインドウ41の幅、x41aはウインドウ41におけるオブジェクトaのx軸方向の位置座標、x41bはウインドウ41におけるオブジェクトbのx軸方向の位置座標、x41cはウインドウ41におけるオブジェクトcのx軸方向の位置座標である。

#### 【0025】

更に、x軸方向の基準値(x2)におけるウインドウ42において、w42はウインドウ42の幅、x42aはウインドウ42におけるオブジェクトaのx軸方向の位置座標、x42bはウインドウ42におけるオブジェクトbのx軸方向の位置座標、x42cはウインドウ42におけるオブジェクトcのx軸方向の位置座標である。

## 【0026】

本実施の形態例では図4に示す例に限らず、編集処理装置12で編集可能な全ての枠オブジェクトに対して、第1のサイズ(基準値x1、y1)におけるオブジェクト及び当該オブジェクトの描画属性と、第2のサイズにおける(基準値x2、y2)におけるオブジェクト及び当該オブジェクトの描画属性を例えばデータ記憶装置15内に保持している。そして、以下の43に示す例と同様にしてあらゆるサイズへの変更時のオブジェクトの描画に対処可能としている。

## 【0027】

即ち、任意のサイズへのオブジェクトの変倍が指定されると、第1のサイズでの描画属性と第2のサイズでの描画属性とを比較し、両描画属性間の変化量より指定された任意のサイズとした場合の描画属性を求め、サイズ変更に応じたオブジェクトの描画属性を決定する。

このようにして決定されたx軸方向の任意の値(x3)における外枠ウインドウとしてのオブジェクト43において、w43はウインドウ43の幅、x43aはウインドウ43におけるオブジェクトaのx軸方向の位置座標、x43bはウインドウ43におけるオブジェクトbのx軸方向の位置座標、x43cはウインドウ43におけるオブジェクトcのx軸方向の位置座標である。

## 【0028】

ウインドウ43の星型オブジェクトaの描画位置を示す描画属性w43aは、ウインドウ41の幅w41に対する星型オブジェクトaの描画位置w43aの割合と、ウインドウ42の幅w42に対する星型オブジェクトaの描画位置w42aの割合の変化量より、ウインドウ43の大きさに対する幅w43と星型オブジェクトaの描画位置w43aの割合を求めて、任意のサイズでの星型オブジェクトaの描画位置属性とする。

## 【0029】

これは、三角形型オブジェクト b、丸型オブジェクト c の描画位置属性 43b、43c についても同様である。更に、星型オブジェクト a、三角形型オブジェクト b、丸型オブジェクト c の各オブジェクトの描画時の各図形の幅についても同様に、41 と 42 との各オブジェクトの各図形の幅の変化量の比較より、任意のサイズにおける各図形の幅を決定する。

## 【0030】

図 5 は、各オブジェクトの持つデータ構造の一例として、星型オブジェクト a の持つ属性の一部を示す図である。

図 5において、501 は図形の種類を示すデータ、502 は図 4 に示す x 軸方向の最小基準値 x1 におけるウインドウ内のオブジェクトの位置座標としてのベジエ曲線データ、503 は図 4 に示す x 軸方向の最大基準値 x2 におけるウインドウ内のオブジェクトの位置座標としてのベジエ曲線データ、504 は星形図形描画のためのベジエ曲線の結合開始フラグデータである。

## 【0031】

505 は星形図形描画のためのベジエ曲線データ、506 は星形図形描画のためのベジエ曲線の結合終了フラグデータ、507 は星形図形オブジェクトに背景を付けるために行うマスクのためのベジエ曲線のマスク結合開始フラグデータ、508 はマスク設定のためのベジエ曲線データ、509 はマスク設定のためのベジエ曲線データの結合終了フラグデータ、510 は星形図形に埋め込む画像や文字の領域を設定するためのベジエ曲線データ、511 は星形図形に埋め込む画像や文字のデータである。

## 【0032】

図 6 は図 5 に示す属性を持つオブジェクトの表示例を示す図である。図 6 に示す例では、星形図形に埋め込まれている（はめ込まれている）図形は、この星が他図形よりはみ出る部分は自動的に削除した形で表示され、例えば図 4 に示す様に星形図形が変倍された時には表示される図形の範囲が変動することになる。なお、この場合において、画像の中心は変更されず、別途入力装置 11 で張り付けられた時の位置関係が保持される。

## 【0033】

図7は図4における各オブジェクトのx軸方向の座標の変化の一例を示す図である。

図7において、71は図4の外枠ウインドウにおけるx軸方向の最大値、72は図4の外枠ウインドウにおけるx軸方向の最小値、73は図4のオブジェクトaのx軸方向の位置座標、74は図4のオブジェクトbのx軸方向の位置座標、75は図4のオブジェクトcのx軸方向の位置座標である。

## 【0034】

本実施の形態例においては、原則的には描画位置属性は上述した第1のサイズのオブジェクトと描画位置と第2のサイズのオブジェクトと描画位置とのサイズと描画位置の変化割合より一義的に決定するのであるが、例えば図4の例でいえば丸型図形や星形図形は、第1のサイズと第2のサイズ間で描画属性の描画位置にかなりの変動が有り、例えば第2のサイズのオブジェクトよりかなり大きなサイズに変倍指定した場合には、このままでは外枠の外側に飛び出てしまい、極端な場合には外枠内より消えてしまうことにもなる。このような事態は好ましくないため、本実施の形態例においては、第1のサイズと第2のサイズ間以外のサイズが指定された場合には、その変化割合より描画可能な最大の大きさの範囲内で外枠の中に全てのオブジェクトが納まるように描画するため、描画位置の制御が行なわれる。

## 【0035】

即ち、図7に示す例では、星形図形描画位置73がx1とx2間の変化割合のまま描画位置を変化させていくと、73bに示すような描画位置になり、p1に示す位置で外枠の外側に到達してしまう。このため、x2の外側においてはサイズ0の（大きさ0の）位置よりx2の時点の星形図形aの位置をむすぶ直線73aの延長線上位置に対応する位置を描画位置として外枠71の外側にくることがないように描画位置の変化割合を制御する。

## 【0036】

これは、丸型図形cについても同様である。即ち、丸型図形cにおいては、x1とx2間の変化割合のまま描画位置を変化させていくと、75bに示すような

描画位置になり、 $x_2$ に示す位置で外枠の外側に到達してしまう。このため、 $x_2$ の外側においてはサイズ0の（大きさ0の）位置より $x_2$ の時点の丸形図形cの位置をむすぶ直線75aの延長線上位置に対応する位置を描画位置として外枠72の外側にくることないように制御する。

## 【0037】

これらの制御はy方向についても全く同様である。

以上の説明した本実施の形態例によれば、オブジェクト集合体のサイズが変更された場合に、オブジェクト集合体を構成する各オブジェクトが保持しているサイズ変更を加えた場合の各々の持つ属性に基づいた描画を行った結果として、オブジェクトの位置や大きさについて、オブジェクト集合体の持つ意図から、何ら違和感無く描画が行えたことがある。更に、オブジェクトに外枠が設定されている場合には、オブジェクトの変倍が行なわれても、オブジェクト集合体の持つ意図から大きく外れることなく変倍後のオブジェクトが枠の外側にはみ出ることを防止できる。

## 【0038】

図3に示す処理を実行した場合の具体的な例として、図4に示すオブジェクト群の変倍描画処理の場合を例として説明する。

図4において、外枠ウインドウ41の右端や右下部分をマウスで引っ張りサイズ変更を行う（S31）と、ウインドウを構成するオブジェクトの一つひとつのオブジェクトに対して、 $x$ 軸方向の最小基準値 $x_1$ と $x$ 軸方向の最大基準値 $x_2$ の範囲での変更であるか否かを判断（S32）する。

## 【0039】

この時、 $x_1$ と $x_2$ の範囲内であれば $x_1$ と $x_2$ との写像の中でオブジェクトの持つ属性をもとに位置座標を決定する。また、変更が $x_2$ よりも大きく、かつ $x_1$ と $x_2$ との写像の延長線が $x$ 軸方向の最大値31と最小値32に交差しない場合は、 $x_1$ と $x_2$ との写像の中で、オブジェクトの持つ属性をもとに位置座標を決定する。

## 【0040】

一方、変更が $x_2$ よりも大きく、かつ $x_1$ と $x_2$ との写像の延長線が $x$ 軸方向

の最大値31と最小値32に交差する場合（p1、p2）は、x2の位置から比例的に位置座標を決定する。また、変更がx1よりも小さく、かつx2とx1との写像の延長線がx軸方向の最大値31と最小値32に交差しない場合は、x1とx2との写像の中でオブジェクトの持つ属性をもとに位置座標を決定する。

## 【0041】

また、変更がx1よりも小さく、かつx2とx1との写像の延長線がx軸方向の最大値31と最小値32に交差する場合は、限界値x0までは、x1の位置から比例的に位置座標を決定する。

以上のように、オブジェクト集合体のサイズ変更にあたっては、オブジェクトが各々保持している属性と、2点以上の基準値を踏まえ、新たな属性を決定（S33）する。

## 【0042】

例えば、図4において、オブジェクト43を見ると、x軸方向の変化x3は、基準値x1と基準値x2の範囲にあり、x1とx2との写像の中で、各オブジェクト（a, b, c）が変化している。この場合、オブジェクトaを見ると、変更後のサイズw43により、aの描画位置x43bは、図5に示すベジエ属性f（w43）にて決定される。その他のオブジェクトにおいても、個々の属性に応じて決定される。

## 【0043】

このように、全てのオブジェクトについて一つひとつの属性を決定し、全てのオブジェクトについて属性を決定したならば（S32）、決定された新たな属性によって、全てのオブジェクトを描画（S34）する。

なお、新たな属性によるオブジェクトの描画は、ステップS34に示すように、全ての属性が決定した後でまとめて全てのオブジェクトを描画する方法だけでなく、一つひとつ属性を決定すると即座に描画する方法も考えられる。

## 【0044】

図4においては、横方向（x方向）のサイズ変更のみの説明しているが、縦方向（y方向）も同様に属性が設定されており、様々な位置に様々な大きさのオブジェクトを、ウインドウ内に意図的に配置できる。

以上説明したように本実施の形態例によれば、オブジェクト集合体のサイズが変更された場合に、オブジェクト集合体を構成する各オブジェクトが保持しているサイズ変更を加えた場合の各々の持つ属性に基づいた描画を行った結果として、オブジェクトの位置や大きさについて、オブジェクト集合体の持つ意図から、何ら違和感無く描画が行える。

#### 【0045】

次に、枠内に埋め込まれる（はめ込まれる）文書情報あるいは画像情報の取扱い及び枠属性との関係を説明する。

以上の様にして枠の大きさの設定を行うことになるが、本実施の形態例においては、データ記憶装置15には、予め複数の枠がテンプレートとして登録されており、また、はめ込むべく画像情報、文書情報などもそれぞれ登録されている。そして、表示装置13の表示画面を用いて必要に応じて所望の枠、図形、文書等を選択し、それらを任意に組合させて印刷装置14より印刷出力させることができる。

#### 【0046】

また、文書情報及び画像情報は、組合せの任意の段階で別途入力装置11より入力して埋め込むことも可能に構成されている。

以下、本実施の形態例における枠の選択処理及び枠への埋め込み処理の詳細を説明する。まず、枠（フォトフレーム）への画像データの埋め込み処理を図8のフローチャートを参照して説明する。図8は本実施の形態例における枠の選択処理及び枠への画像データの埋め込み処理を示すフローチャートである。

#### 【0047】

操作者はステップS51で画像データ及び画像データを埋め込むフォトフレームの選択を行う。個の選択は例えば以下の手順で行う。表示装置13の表示画面に予めデータ記憶15に登録されている複数の画像を例えば画面に右側に縮小して一覧表示し、表示された画像データ中の所望の画像を入力装置11のマウスでダブルクリックすることにより当該画像が選択され画面の左側に拡大された図形として表示させる。

#### 【0048】

又は、所望の画像をマウスで選択して移動させ、左画面へ重ねておくことにより、表示をさせててもよい。更に、入力装置11にスキャナや、CD-ROM装置、FD装置、デジタルカメラ等の画像入力装置が備えられている場合には、係る画像入力装置より画像データを読み込んで読み込んだ画像を所定の大きさの画像データとして画面の左側に表示させる。

#### 【0049】

続いて操作者は、表示装置13の表示画面に予めデータ記憶15に登録されている枠のうち画像データを埋め込むべく予め設計された枠であるフォトフレーム選択画面を表示させる。そして、表示されたフォトフレーム中の所望のフォトフレームを選択する。この選択は、例えば入力装置11に備えられているマウスをダブルクリックすることにより行う。又は、所望のフォトフレームをマウスで選択して移動させ、画像データの上へ重ねることによって行なってもよい。

#### 【0050】

以下の説明は、画像データとして矩形の画像データを選択し、フォトフレームとして円形のフォトフレームを選択した場合を行なう。

ステップS51で画像データをフォトフレームの選択が終了した場合には、続くステップS52で画像データの矩形領域データ $X_e$ の抽出をする。なお、ここでは、正置された（回転していない）包括矩形領域を抽出する。この抽出状態を図9に示す。図9はこの包括矩形領域の抽出状態を説明するための図である。

#### 【0051】

次にステップS53で編集処理装置12は選択されたフォトフレームの枠内（表示領域）の矩形領域を求める。即ち、選択された画像データの画像フレームを構成する閉ベジェ曲線で定義される領域をもとに、同じく正置された（回転していない）包括矩形領域データ $X_e'$ の抽出をする。

続いてステップS54で画像データの矩形領域データ $X_e$ からフォトフレームの矩形領域データ $X_e'$ への写像を行う変換関数 $f(x)$ を求める。そして、ステップS55で変換関数 $f(x)$ をもとに、上述した方法によりフレームオブジェクトC2の変換を行い、画像の大きさに応じて変倍された新たなフレームオブジェクトC2'を求める。

**【0052】**

次にステップS56で、画像フレームと画像データの貼り付けを行うため、求めた新たなフレームオブジェクトC2'の画像フレームの画像データ格納領域へ画像データXeを埋め込み結合する。そしてステップS57で新たな画像フレームを持った画像データの結合オブジェクトとしてデータ記憶装置15に格納し、同時に表示装置13の表示画面に表示する。この表示された状態を図10に示す。図10は選択された枠内に選択された画像データが埋め込まれた状態を示す図である。

**【0053】**

以上説明したように本実施の形態例によれば、フォトフレームに画像データを埋め込む場合には、画像データが基本となり、フォトフレームは画像データの包括矩形領域の抽出状態により上述した変倍処理における変倍が行なわれ、フォトフレームの基本態様を変更せずに画像データに合わせた形状としてはめ込みができる。

**【0054】**

次に、この様にして選択された画像にフォトフレームを割り当てて画像の埋め込みを行った結果、フォトフレームの置き換えを行う場合の処理を図11を参照して説明する。図11は本実施の形態例におけるフォトフレームの置き換え処理を示すフローチャートである。

フォトフレームの置き換えを行う場合には図11のステップS61において、再びフォトフレームのテンプレートを画面の右側に表示させ、置き換えるべき新たなフォトフレームを例えば入力装置11のマウスでダブルクリックするなどしてデータ記憶装置15のデジタルライブラリデータより選択し、新しいフレームデータの編集を開始させる。または、置き換えるべきフレームをマウスで選択して移動させ、画像データを結合表示されているフレームに重ねることにより置き換えても良い。

**【0055】**

この場合、続くステップS62で新しいフレームデータの作成を行う。このフレームデータの作成は、上述した図8に示すステップS52～ステップS55の

処理を新たなフレームに対して行うことによりフレームデータ（フレームオブジェクト）を作成することになる。

そして、ステップS63において、新たに得られたフレームオブジェクトに対して画像データのリンクを行い、新しいフレームデータ結合する。

#### 【0056】

続いてステップS64で、今まで表示されていた古い画像フレームデータを削除する。そしてステップS65で新たな画像フレームが配置された画像データとしてデータ記憶装置15に格納する。同時にステップS66で表示装置13に表示を行う。このようにしてフォトフレームが変更された表示例を図12に示す。

以上の様にして容易にフォトフレームの置き換えが可能となる。

#### 【0057】

本実施の形態例においては、以上の画像データに加え、文字データも取り扱うことができ、文字枠フレームに組み込むことが可能である。この文字データは、予めデータ記憶装置15に記憶させておき、これを読み出してきて使用しても良いが、入力装置11の例えばキーボード等より直接入力することも可能である。まず、この入力装置11よりの文字データの入力処理（文字ラベルの作成処理）を図13のフローチャートを参照して説明する。図13は本実施の形態例における文字データの作成処理を示すフローチャートである。

#### 【0058】

文字枠選択を行うと、画面の左側の表示領域に図14に130で示す一定の矩形領域を持つ文字枠が表示され、枠の左上よりの文字入力を許容する状態となる。

なお、本実施の形態例においては、原則として常時文字に入力は可能な状態にあり、図14に示す文字枠は常時設定された状態である。この結果、いつでも文字を入力すれば図14に示す文字枠の左上の部分より表示されていることになる。そして、文字枠選択を行うと文字枠の範囲が自動表示される状態となるのである。

#### 【0059】

そして文字が入力されると入力された文字が枠内に表示される。その時、ス

ップS72で入力された文字を枠内に連続して表示可能か否かを調べる。表示可能な場合にはステップS76に進み、入力が終了してこの文字枠が選択されたか否かを調べる。選択されていない場合にはステップS71に戻り、次の入力に備える。

#### 【0060】

ステップS72で、枠内に連続して表示できない場合、即ち枠よりはみ出る場合にはステップS73に進み、列方向にあふれたのか、あるいは行方向にあふれたのかを調べる列方向にあふれた場合にはステップS74に進み、直前の文字で改行して新たに入力された文字を次の行の枠内の先頭に表示する。そしてステップS73に戻る。

#### 【0061】

一方、ステップS73で行方向にあふれていた場合にはステップS75に進み、枠を1行分広げて入力文字を枠内に納めてステップS76に進む。このようにして順次入力を続け、個の入力結果を有効として登録する場合には入力終了を指示して作成した文字枠及び文字枠内の文字情報を有効情報とする。

このようにして登録される文字枠及び文字データは、例えば以下のデータ構造を持つ。矩形領域を持つ文字枠のデータ構造は、文字枠の矩形領域を定義するベジエ閉曲線データ（矩形領域）、文字枠に文字を配置するための書式情報、文字枠に配置される文字情報を構成している。

#### 【0062】

このようにして、矩形文字配置領域オブジェクトを持つ文字枠オブジェクトが生成される。

次に、以上の様にして作成した文字枠オブジェクトを文字枠フレームへ埋め込む処理を図15のフローチャートを参照して説明する。図15は本実施の形態例における文字枠フレームへ文字データ（文書データ）を埋め込む処理を示すフローチャートである。任意の文字枠オブジェクト（以下文字枠）の矩形領域の外側に、常にサイズ等の違和感なく任意の文字枠フレーム（文字ラベル）を結合することが可能となる。

#### 【0063】

まずステップS 8 1でデータ記憶装置1 5に登録されている文字を埋め込み可能な文字枠フレームを画面の右側に多数表示させ、所望の文字枠フレームをフォトフレームと同様にして選択すると共に、例えばテンプレートに登録しておいた文字枠（文字データ）を選択する、あるいは、予め文字を上述した様にして入力し、所望の文字枠フレームを選択する。そして、文字枠フレームと文字データとの結合処理を開始させる。

#### 【0064】

続くステップS 8 2で編集処理装置1 2は、選択された文字枠オブジェクトのベジエ閉曲線データ（矩形領域）より矩形文字枠における矩形領域データ $X_j$ を得る。更にステップS 8 3で編集処理装置1 2は、選択された文字枠フレーム（文字ラベル）を構成する矩形文字枠領域から矩形領域データ $X_1$ を得る。

そしてステップS 8 4で矩形領域データ $X_1$ から矩形領域データ $X_j$ への写像を行う変換関数 $f(y)$ を求める。続いてステップS 8 5で、変換関数 $f(y)$ をもとに上述したフレームの変倍処理方法により文字枠フレーム（文字ラベル） $F_m$ の変換（変倍）を行い、文字枠の大きさに対応した新たな文字ラベル $F_{m'}$ を得る。

#### 【0065】

次にステップS 8 6で新たな文字ラベル $F_{m'}$ の書式情報へ、文字枠の書式情報を設定する。そしてステップS 8 7で文字ラベル $F_{m'}$ の文字データ領域（枠内の領域）へ、文字枠の文字データを埋め込む。この文字ラベルの文字データ領域は文字枠の文字データ領域を十分カバーする大きさに設定されたおり、文字枠フレームに位置付けた意図に沿った、違和感の無いオブジェクト集合体の描画処理とができる。

#### 【0066】

このため、ステップS 8 8でこれを新たな文字ラベルを持った文字枠の結合オブジェクトとして、データ記憶装置1 5に格納し、同時にステップS 8 9で表示装置1 3に表示を行う。そして当該処理を終了する。

なお、この文字ラベルと文字データの結合において、文字ラベルには中に埋め込まれる文書データの属性を決定するデータも含ませることができ、このような

属性が設定されている場合にはこの枠に付隨する属性に従って文書データの埋め込み結果が決められる。

#### 【0067】

例えば、文字ラベルがカラーラベルであり、枠部分の色とのバランス上文字の表示色も決められている場合が有りこの様な場合には予め決められた色での埋め込みとなる。また、フレームが一定の角度を持って表示されるようにデザインされている場合には、文字データも一定の角度を持って丁度選択された文字ラベルの中に納まるように傾いた形で表示される。画像データの場合には、回転させるか否かを選択できるように構成することが望ましいが、文書データの場合には納まる具合が限られることより、フレームの属性を優先させることとしている。次に、この様にして選択された文字枠に文字ラベル（文字枠フレーム）を割り当てて文字データの埋め込みを行った結果、文字ラベルの置き換えを行う場合の処理を説明する。個の場合にも基本的には上述した図11に示すフォトフレームの置き換え処理と同様の処理により置き換えが行なわれる。

#### 【0068】

文字ラベルの置き換えを行う場合には、再び文字ラベルのテンプレートを画面の右側に表示させ、置き換えるべき新たな文字ラベルを例えば入力装置11のマウスでダブルクリックするなどしてデータ記憶装置15のデジタルライブラリデータより選択し、新しい文字ラベル置き換えの処理を開始させる。または、置き換えるべき文字ラベルをマウスで選択して移動させ、文字枠に文字ラベルが結合表示されているデータの上に重ねることにより置き換えてよい。

#### 【0069】

この場合、上述したように新たに選択された文字ラベルの文字枠の大きさに応じて変倍し、新しい文字ラベルデータの作成を行う。この文字ラベルの作成は、上述した図8に示すステップS52～ステップS55の処理を新たな文字ラベルに対して行うことにより文字ラベルデータ（フレームオブジェクト）を作成することになる。

#### 【0070】

そして、新たに得られた文字ラベルオブジェクトに対して文字データのリンク

を行い、新しいフレームデータ結合を行う。その後、今まで表示されていた古い文字ラベルデータを削除する。そして新たな文字ラベルが配置された文字データとしてデータ記憶装置15に格納する。同時に表示装置13に表示を行う。このようにして文字ラベルの置き換えが可能となる。

#### 【0071】

以上の様にして文書データと文字枠フレーム（文字ラベル）との結合が行なわれ、又、画像データとフォトフレームとの結合が行なわれる。

本実施の形態例においては、このようにして所望の画像データ（例えば写真）や文字データを自在に予め設定されたフレーム内に収めることができる。

更に、以上の説明では、文字データは文字ラベル内に収納され、画像データがフォトフレーム内に埋め込まれたが、文字データと画像データの両方を埋め込むことが可能なフレームも存在する。このフレームを選択した場合には、フレーム中の任意の領域を文字領域、画像領域に振り分けることができる。

#### 【0072】

最後に、この様にしてフレームと文字又は画像が一体として結合されたフレームの大きさを変え、変倍処理を行う場合のフレームと埋め込まれる文字又は画像との関係を説明する。

本実施の形態例においては、画像データはいかなる場合であっても変倍処理は行わず、例えばフレームを拡大すればフレームの中心に画像データがくるように位置決めして埋め込み、フレームを縮小した場合にも画像データはフレームの中心にくるように配置してフレームよりはみ出す部分は表示しないように制御する。又、文字と画像の両方が生め込み可能に構成されているフレームの場合には、フレーム全体に対する画像フレームの位置関係を維持してこの位置関係が変わらないようにフレームの拡大縮小を行う。

#### 【0073】

但し、本実施の形態例においては、フレーム中の文字と画像が混在し、画像データの領域が予め指定されている場合には、フレーム全体の大きさが大きくなつても、又小さくなつても、画像データ領域の大きさは変えない。従って、表示位置だけが変更となるわけである。但し、別途の処理において画像領域の位置関係

を変更することは可能である。

#### 【0074】

このように、画像データの割り当てられた領域の大きさを変更しないこととしたのは、以下の理由からである。

(1) 文字と画像が混在する場合において、文字が主体である場合には画像は挿絵的なものであり、大きさが変わってかえって不具合が生じるからである。

(2) 一方、画像が主体の場合には、予め最適な大きさに画像を設定してトリミングしていると考えられることより、むやみに表示範囲を広げることが避けたいことと、このような場合における画像データの説明を行う文字部分の分量を増やしたい場合を考えられるからである。

#### 【0075】

次に、文字枠に対するフレームの変倍処理について説明する。

本実施の形態例においては、文字枠の変倍処理の大きな特徴を有しており、図16に示す変倍処理が行なわれる。

即ち、まずステップS101で編集装置12は、サイズが変更されたのは縦方向のみか、横方向のみか、あるいは縦方向と横方向の両方かが判断される。縦方向と横方向の両方が変倍指定された場合にはステップS102に進み、変更後の文字枠フレーム（文字領域と画像領域が混在する場合には文字領域）の枠内のサイズを算出し、元のサイズに対する変倍率を算出する。

#### 【0076】

そしてステップS103で算出した変倍率に従って元のフレーム内に埋め込まれていた、文字枠オブジェクトの大きさを変更し、丁度変倍後のフレーム中に納まるようにして埋め込み、新たな文字ラベルが配置された文字データとしてデータ記憶装置15に格納する。そして変倍処理を終了する。

一方、ステップS102で縦方向又は横方向のみの変倍であった場合にはステップS110に進み、変倍後のフレームサイズを算出する。そして、続くステップS111で変倍後のフレームサイズ内に変更前の文字枠データ（文字データ）をフレームの基準初期位置よりはめ込んでみて行の最終桁の文字がフレームよりはみ出るか否かを調べる。はみ出ない場合にはステップS113に進む。

## 【0077】

一方、はみ出る場合にはステップS112に進み、はみ出る最初の行の文字列をはみ出ない位置で改行する。そしてステップS113に進む。

ステップS113では、1行の文字列の最後の桁が枠からはみ出ておらず、且つ最後の桁の次にスペースが有るか否かを調べる。そして、スペースがなければ当該変倍処理を終了する。スペースが有ればステップS114に進み、そのスペースが有る次の行が存在ステップるか否かを調べる。次の行が存在しなければ当該処理を終了する。

## 【0078】

一方、ステップS114で次の行が有る場合にはステップS115に進み、当該スペースの有る文字列の改行をなくして連続した文字列としてステップS111に戻す。この改行をなくした結果、文字列がフレームからはみ出した場合にはステップS112ではみ出さないように改行されることになる。

以上の処理によるフレーム変倍結果を図17に示す。図17の(A)が変倍前のフレーム内の文字を示している。横方向にのみフレームが拡張された場合における行数及び桁数が変更となった文字の例を(B)に示す。また、フレームが縦方向及び横方向いずれも拡大された場合の文字の例を(C)に示す。

## 【0079】

以上の処理は、フレーム内が全て文字領域である文字ラベルの場合のほか、文字領域と画像領域が混在している場合にも適用され、混在している場合には上述したように画像領域に大きさの変更は無いことより、文字領域のみが変動することになる。

## 【0080】

## 【他の実施形態】

なお、本発明は、複数の機器（例えばホストコンピュータ、インターフェイス機器、リーダ、プリンタなど）から構成されるシステムに適用しても、一つの機器からなる装置（例えば、複写機、ファクシミリ装置など）に適用してもよい。

また、本発明の目的は、前述した実施形態の機能を実現するソフトウェアのプログラムコードを記録した記憶媒体を、システムあるいは装置に供給し、そのシ

システムあるいは装置のコンピュータ（またはCPUやMPU）が記憶媒体に格納されたプログラムコードを読み出し実行することによっても、達成されることは言うまでもない。

#### 【0081】

この場合、記憶媒体から読み出されたプログラムコード 자체が前述した実施形態の機能を実現することになり、そのプログラムコードを記憶した記憶媒体は本発明を構成することになる。

プログラムコードを供給するための記憶媒体としては、例えば、フロッピディスク、ハードディスク、光ディスク、光磁気ディスク、CD-ROM, CD-R, 磁気テープ、不揮発性のメモリカード、ROMなどを用いることができる。

#### 【0082】

また、コンピュータが読み出したプログラムコードを実行することにより、前述した実施形態の機能が実現されるだけでなく、そのプログラムコードの指示に基づき、コンピュータ上で稼働しているOS（オペレーティングシステム）などが実際の処理の一部または全部を行い、その処理によって前述した実施形態の機能が実現される場合も含まれることは言うまでもない。

#### 【0083】

さらに、記憶媒体から読み出されたプログラムコードが、コンピュータに挿入された機能拡張ボードやコンピュータに接続された機能拡張ユニットに備わるメモリに書き込まれた後、そのプログラムコードの指示に基づき、その機能拡張ボードや機能拡張ユニットに備わるCPUなどが実際の処理の一部または全部を行い、その処理によって前述した実施形態の機能が実現される場合も含まれることは言うまでもない。

#### 【0084】

本発明を上記記憶媒体に適用する場合、その記憶媒体には、先に説明したフローチャートに対応するプログラムコードを記憶媒体に格納することになる。

#### 【0085】

##### 【発明の効果】

以上説明したように本発明によれば、特定領域内、例えば枠及び該枠内にはめ

込まれた領域内にはめ込まれている情報が文字情報である場合には、文字情報のレイアウトの変更をワンタッチで行えるとともに、文字情報自身の大きさの変倍も容易に行うことができる画像処理装置及び方法を提供する。

【0086】

この場合にも、レイアウトの変更を枠とのバランス等を確認しながら、簡単な操作で行える。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明に係る一発明の実施の形態例を示す全体の概略ブロック図である。

【図2】

本実施の形態例におけるオブジェクト集合体の一例である4つのオブジェクトで構成されたウインドウの例を示す図である。

【図3】

図2に示す処理における編集処理装置の制御フローチャートの一例を示す図である。

【図4】

本実施の形態例におけるサイズ変更時の属性の決定方法を説明するための図である。

【図5】

本実施の形態例における星型オブジェクトaの持つ属性の一例を示す図である

【図6】

図5に示す属性を持つオブジェクトの表示例を示す図である。

【図7】

図4における各オブジェクトのx軸方向の座標の変化の一例を示す図である。

【図8】

本実施の形態例における枠の選択処理及び枠への画像データの埋め込み処理を示すフローチャートである。

【図9】

本実施の形態例における画像データの包括矩形領域の抽出状態を説明するための図である。

【図 1 0】

本実施の形態例におけるフォトフレーム内に選択された画像データが埋め込まれた状態を示す図である。

【図 1 1】

本実施の形態例におけるフォトフレームの置き換え処理を示すフローチャートである。

【図 1 2】

本実施の形態例におけるフォトフレームの置き換え結果を示す図である。

【図 1 3】

本実施の形態例における文字データの作成処理を示すフローチャートである。

【図 1 4】

本実施の形態例における文字データの入力文字枠を説明するための図である。

【図 1 5】

本実施の形態例における文字枠フレームへ文字データを埋め込む処理を示すフローチャートである。

【図 1 6】

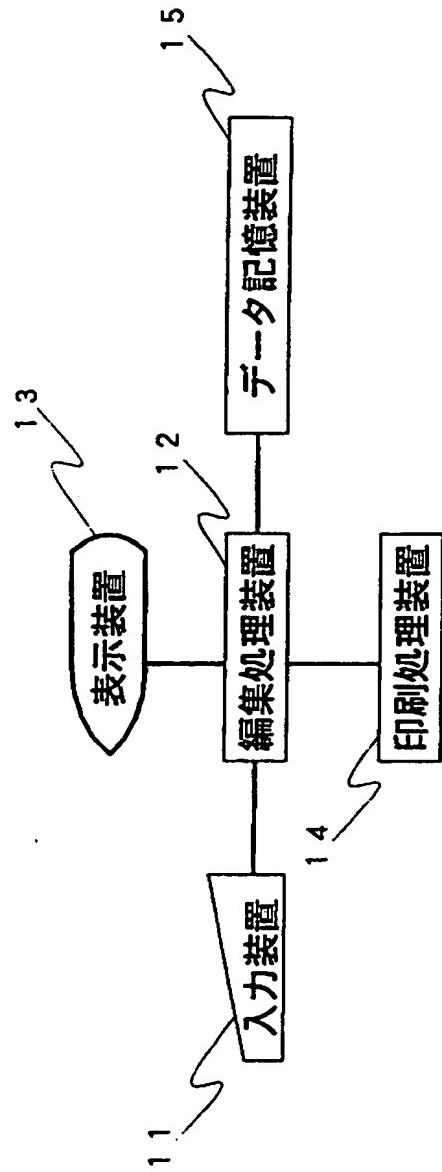
本実施の形態例における文字枠フレームへ文字データを埋め込み終了後のフレーム変倍処理を示すフローチャートである。

【図 1 7】

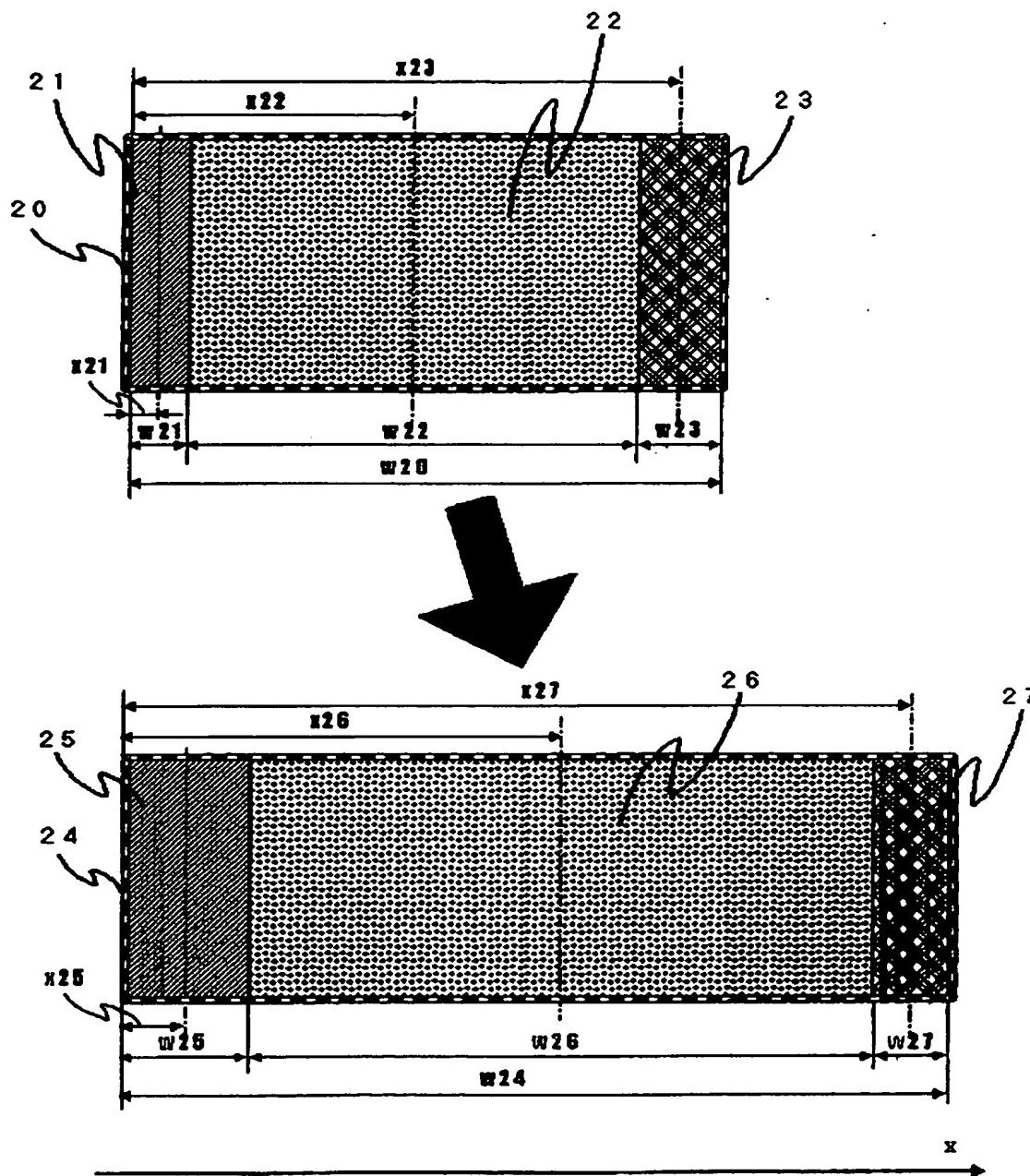
図 1 6 に示す処理によるフレーム変倍処理結果を説明するための図である。

【書類名】 図面

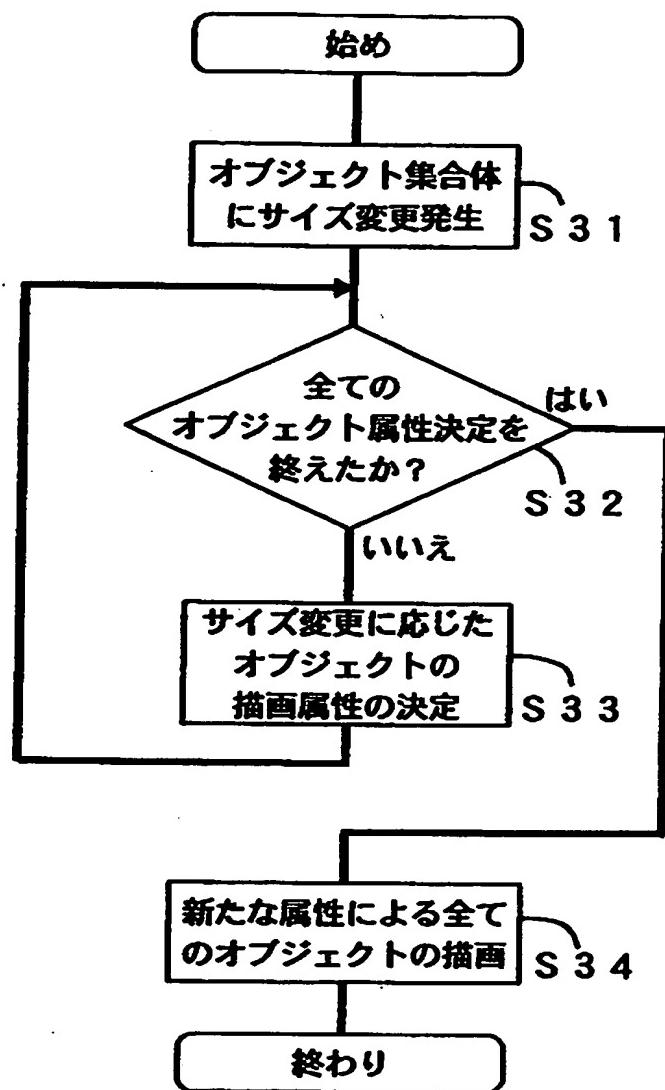
【図1】



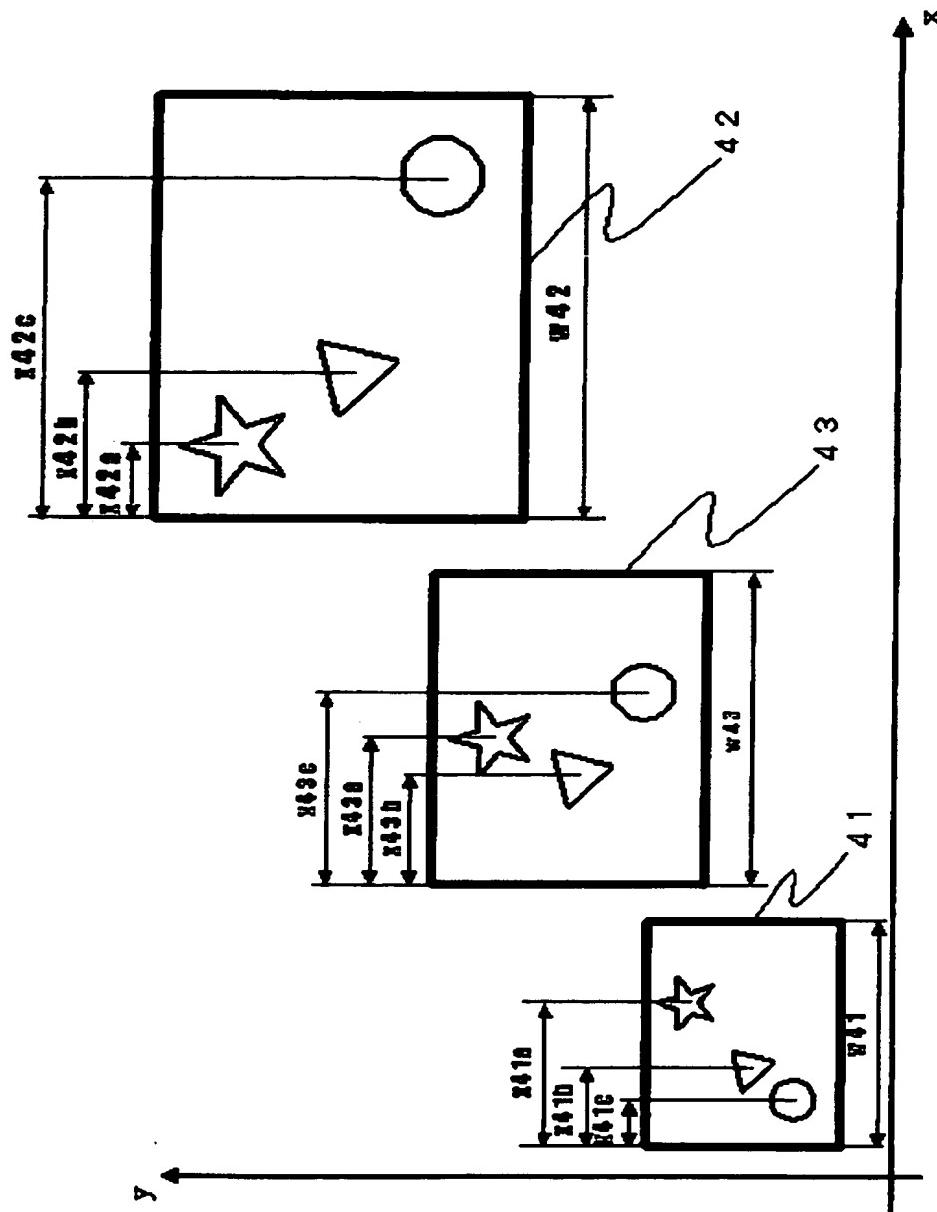
【図2】



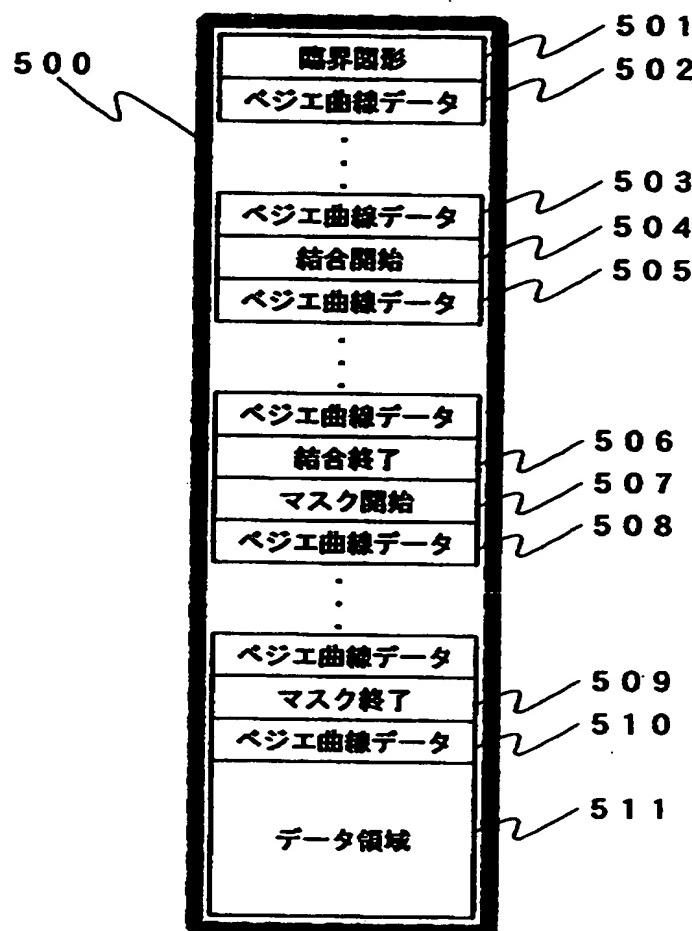
【図3】



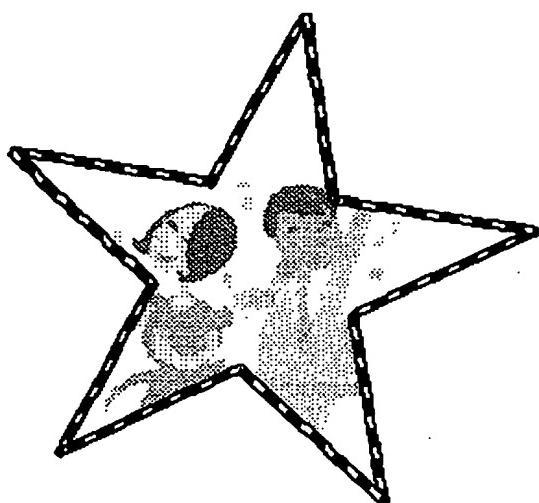
【図4】



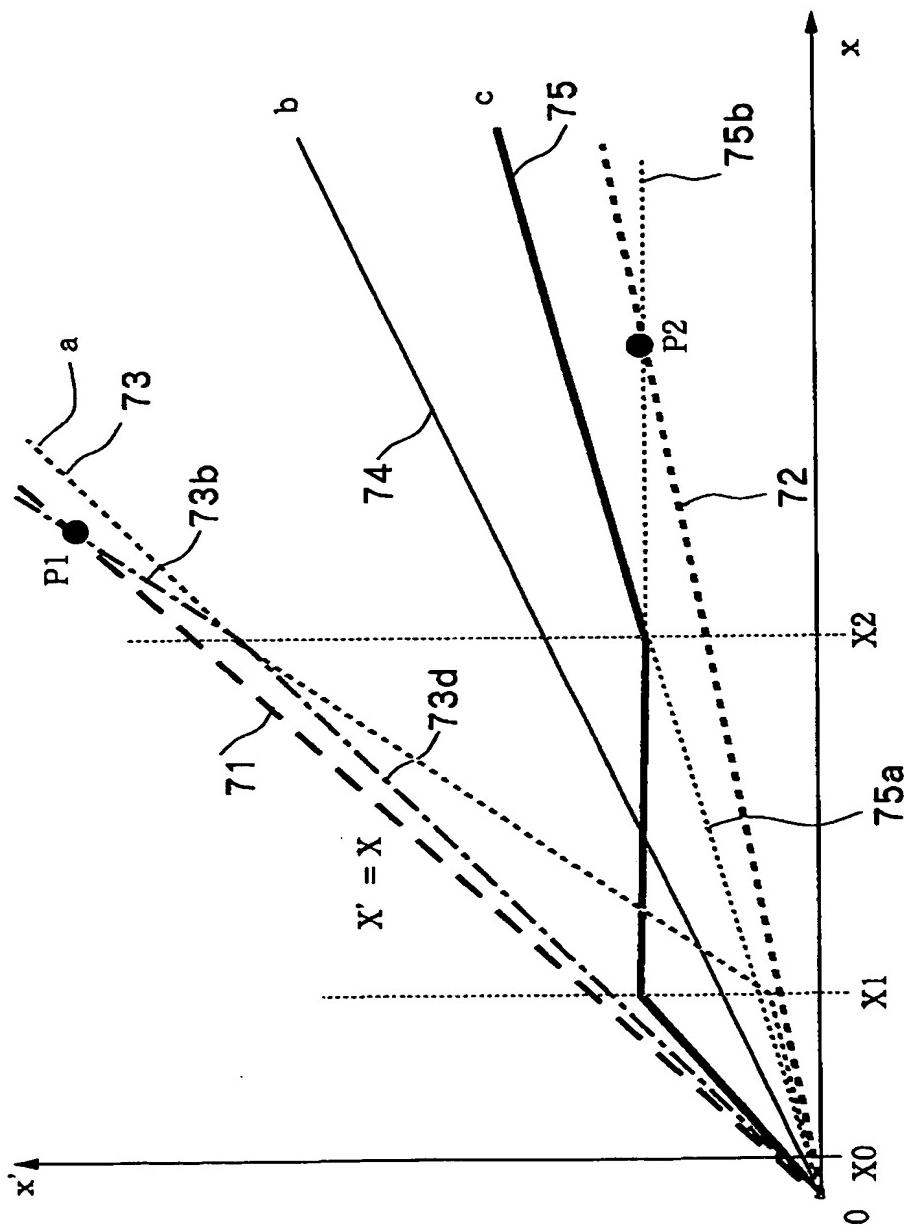
【図5】



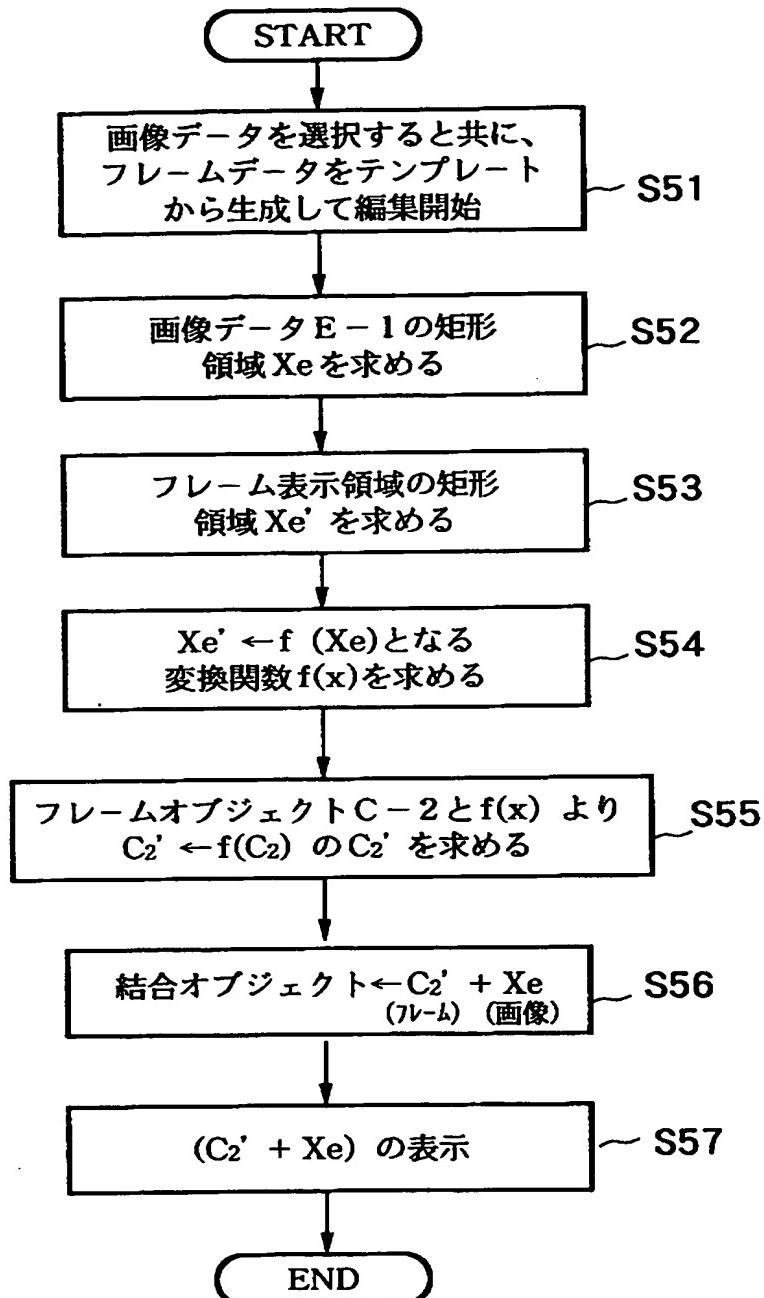
【図6】



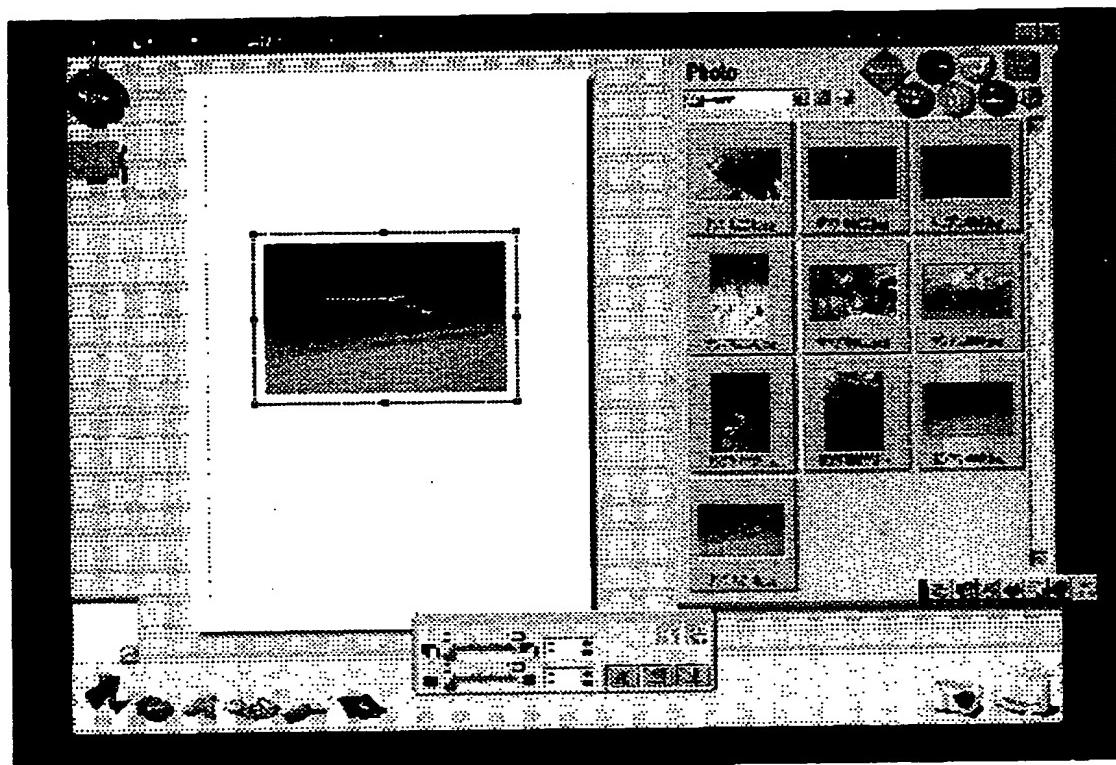
【図7】



【図8】

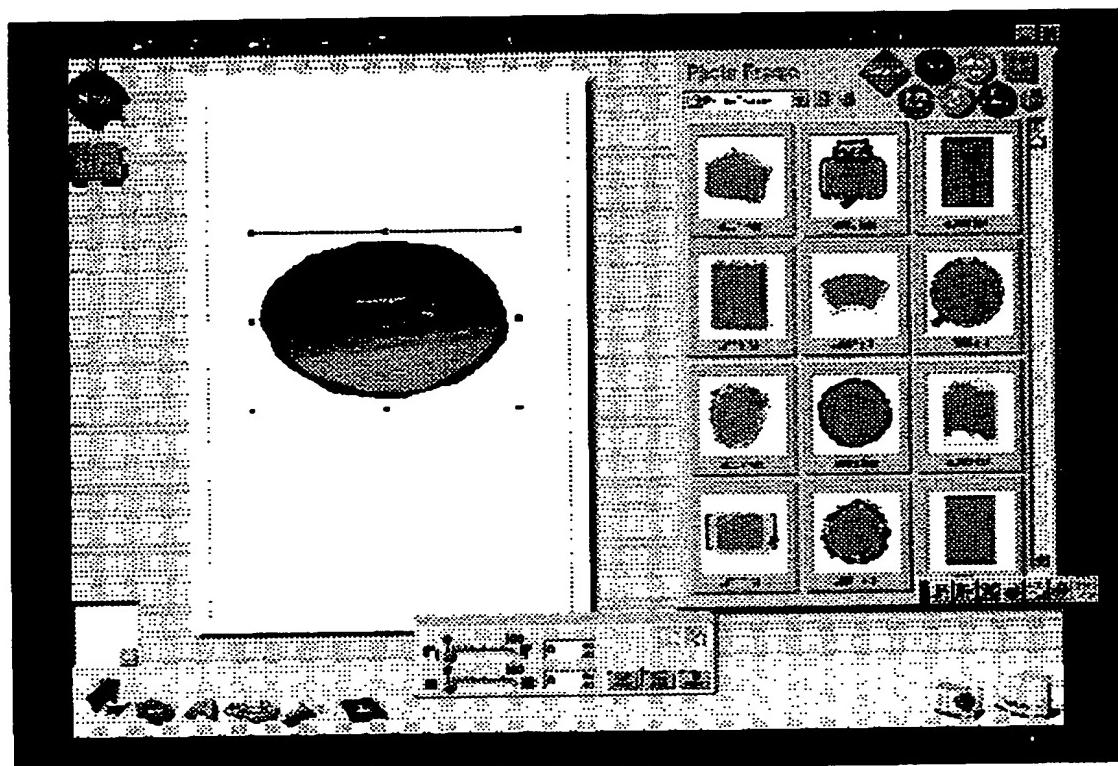


【図9】

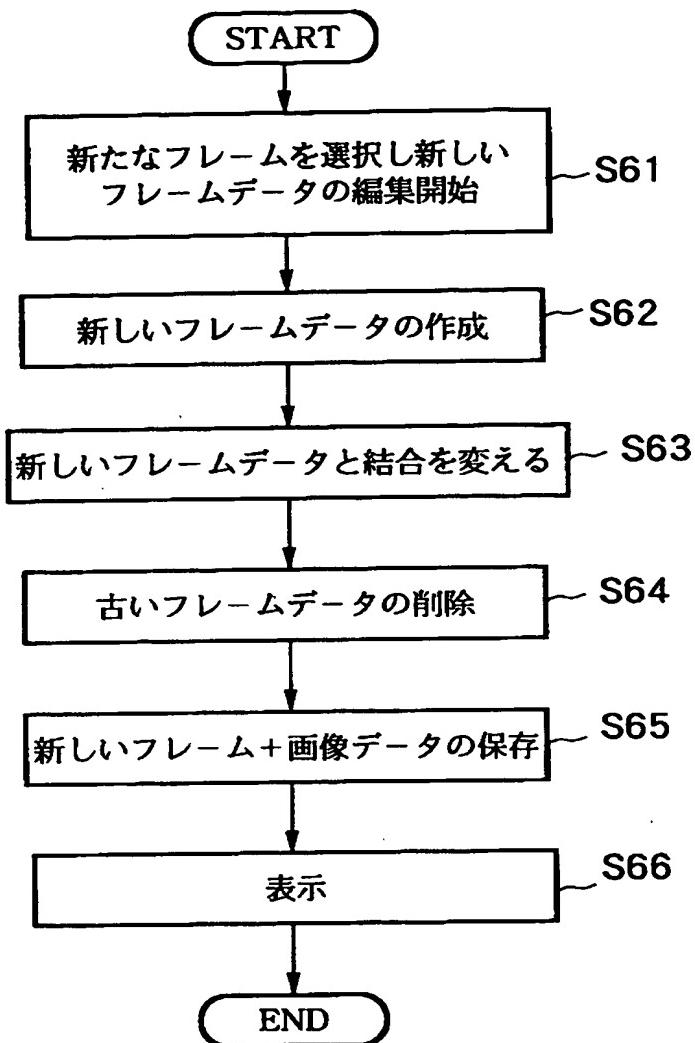


特平 9-291354

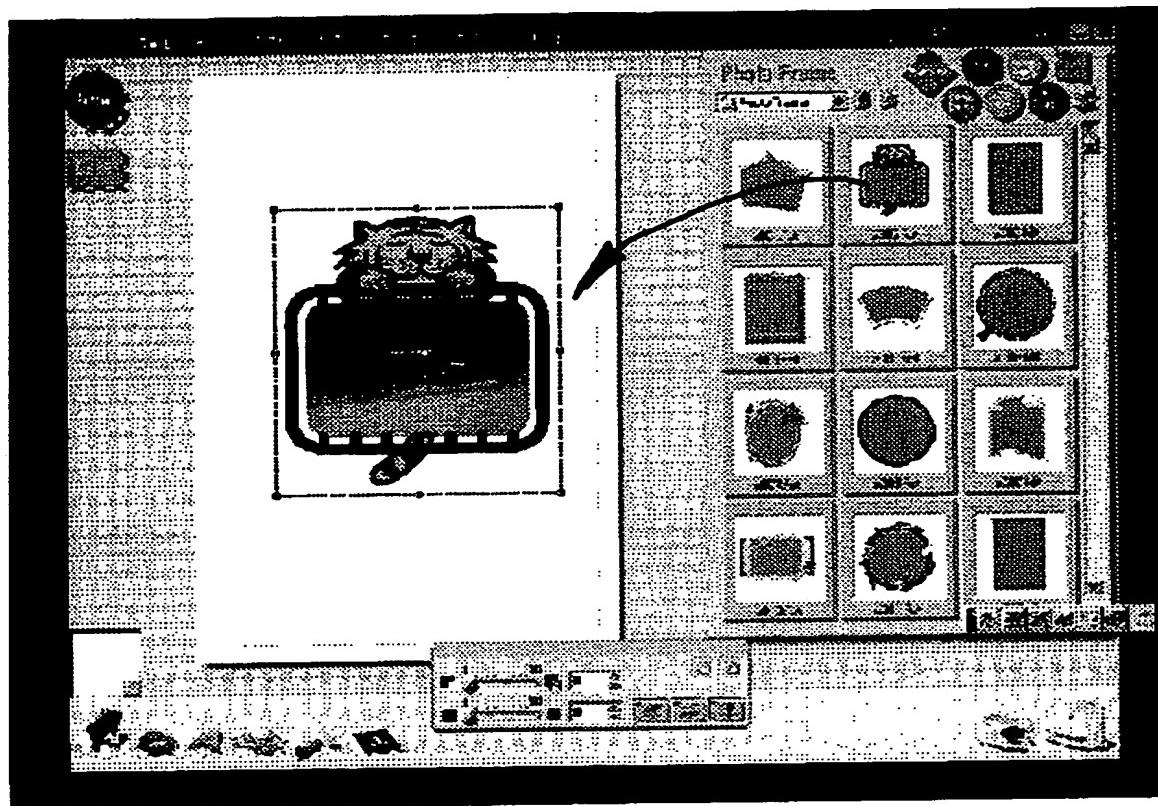
【図10】



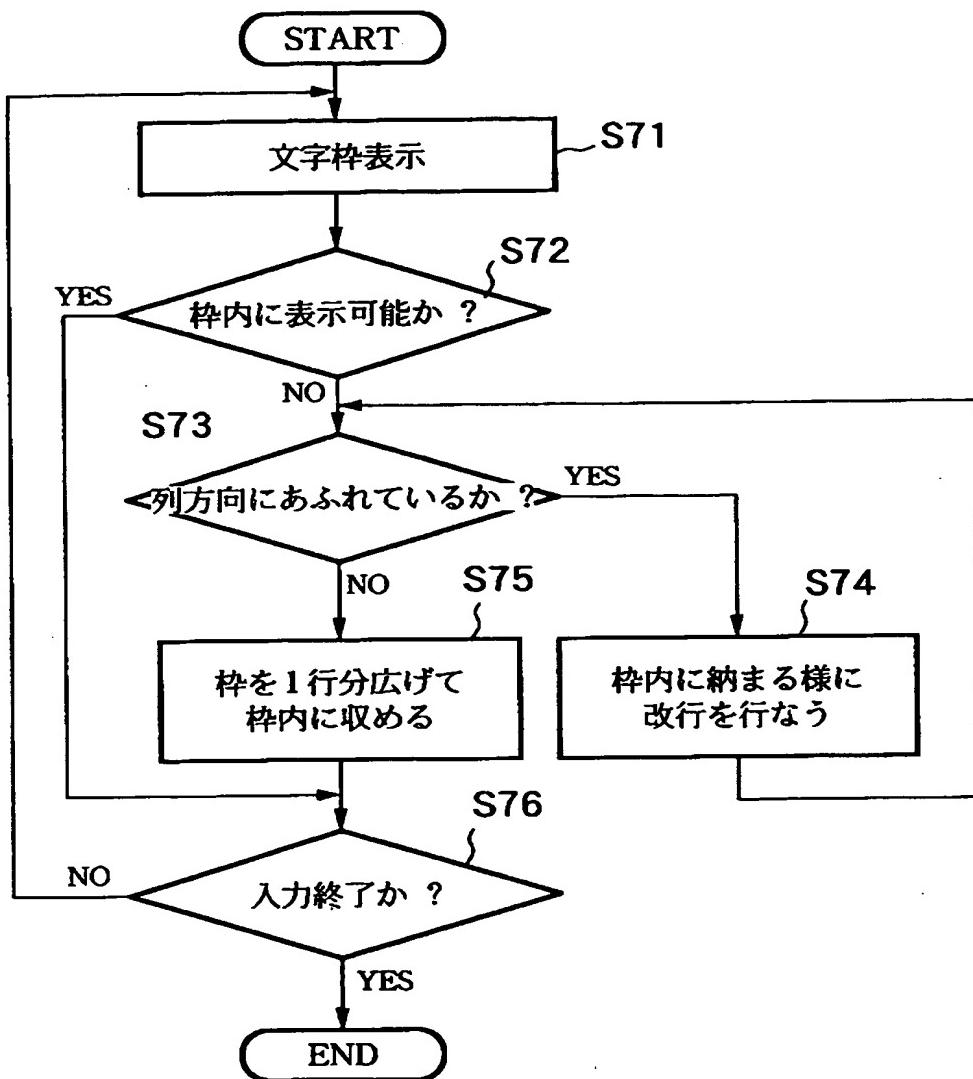
【図11】



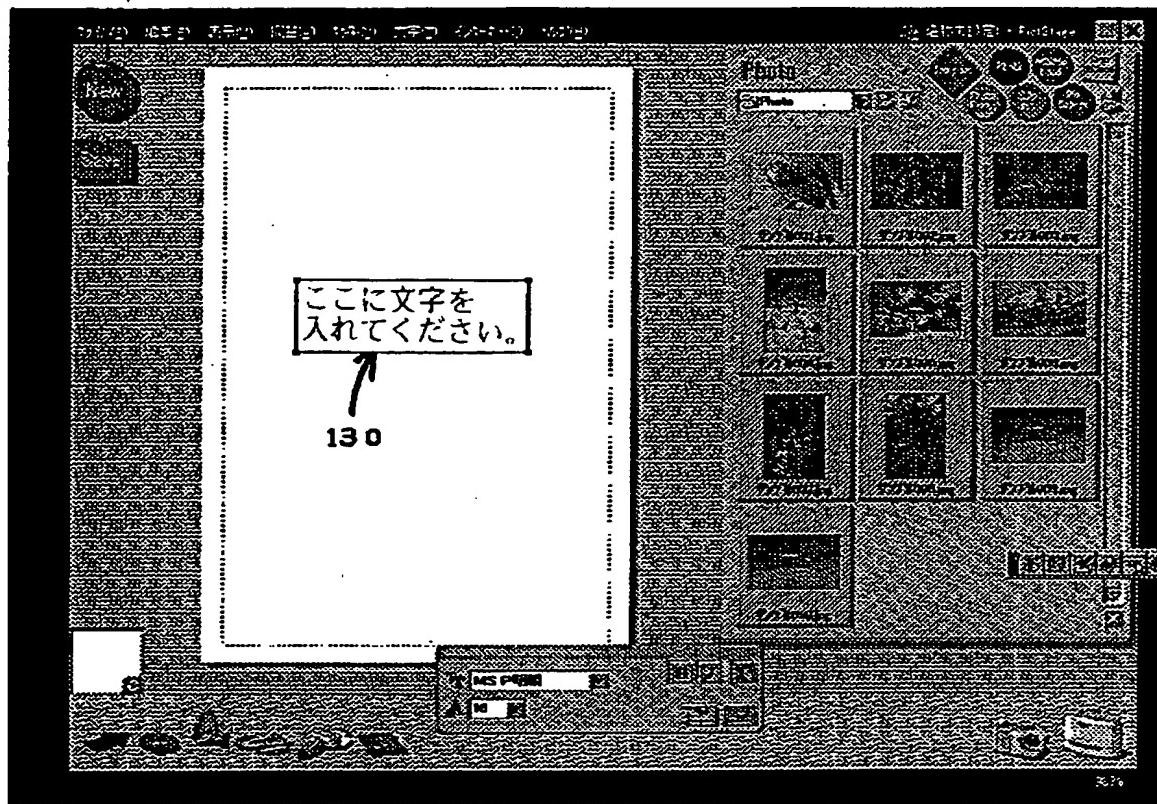
【図12】



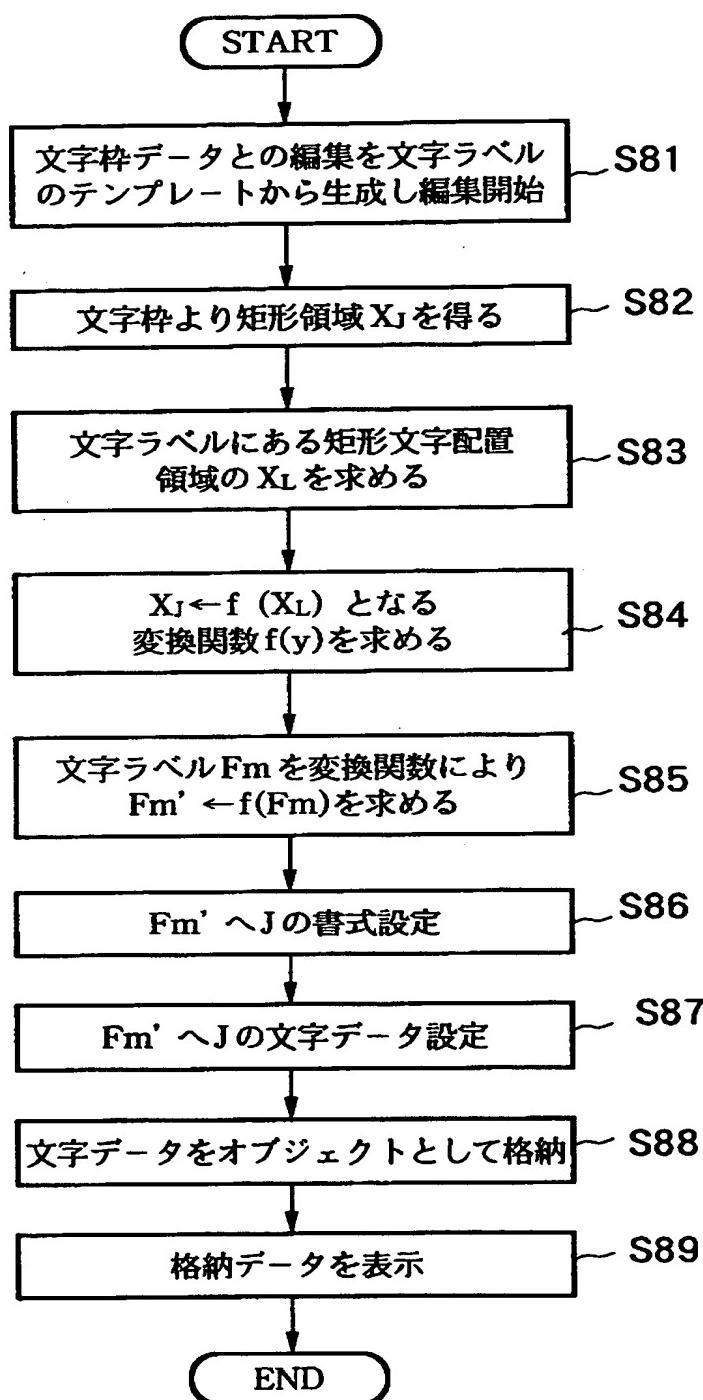
【図13】



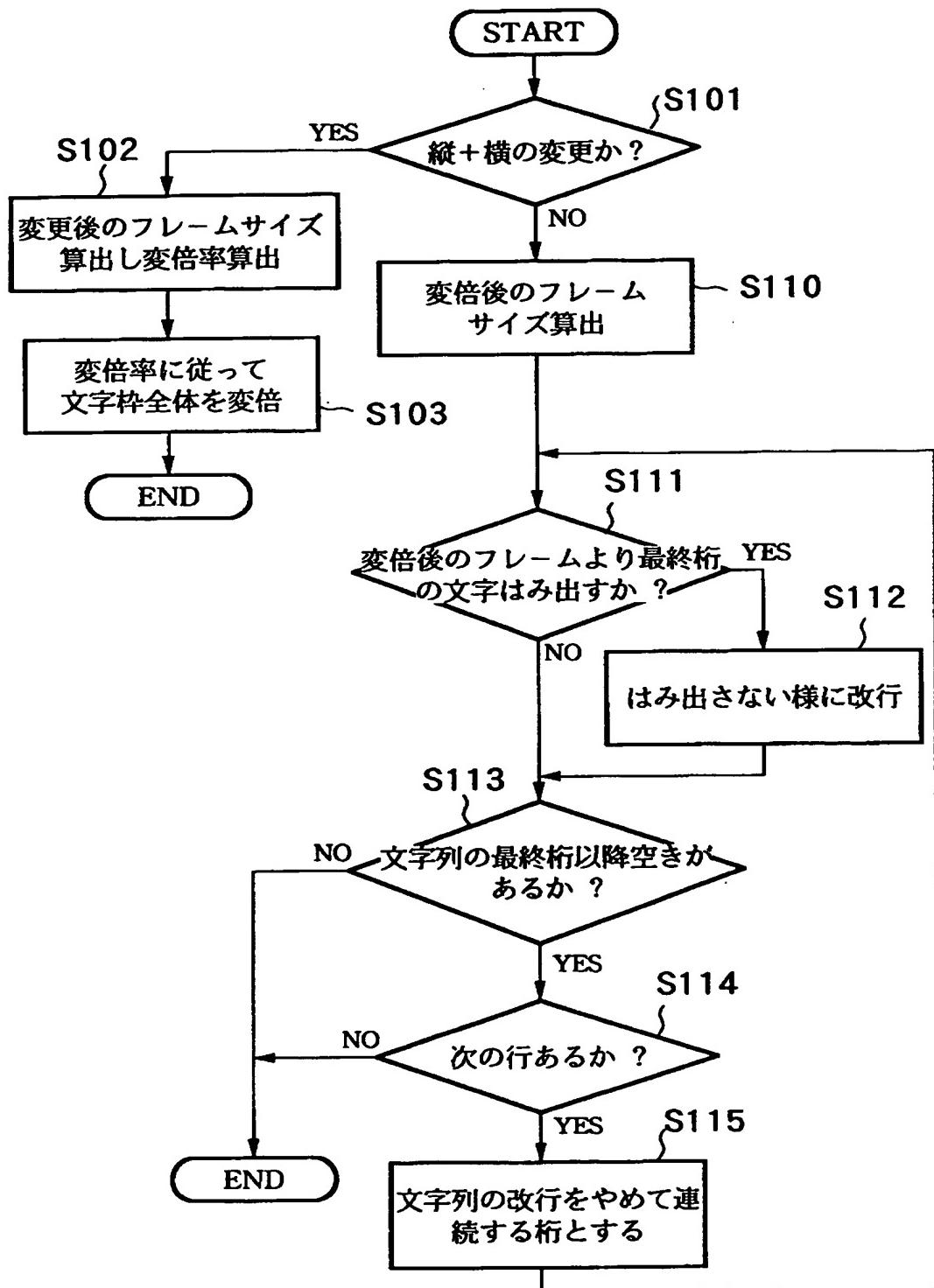
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

(A) n  
あいうえおかきくけこさしすせそ

(B) n  
あいうえおかきくけこさしすせそ

(C)  
あいうえおかきくけこさしすせそ

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 枠内に文字情報がはめ込まれている場合に、文字情報のレイアウトの変更なども枠とのバランス等を確認しながら、簡単な操作で行なえる画像処理装置及び方法を提供する。

【解決手段】 フレームと文字又は画像が一体として結合されたフレームの大きさ変更指示に対して、画像データは変倍処理は行なわず、文字データに対しては縦方向又は横方向のいずれかの方向のみの変倍を指示した場合には文字自体の大きさを変更することなくレイアウトを変更して行数及び桁数をフレーム内に丁度納まるように変更し、縦方向と横方向の両方の変倍が指示された場合にはレイアウトを変更せずに文字自体の大きさを変更する。

【選択図】 図16

【書類名】 職権訂正データ  
【訂正書類】 特許願

## &lt;認定情報・付加情報&gt;

## 【特許出願人】

【識別番号】 000001007

【住所又は居所】 東京都大田区下丸子3丁目30番2号

【氏名又は名称】 キヤノン株式会社

## 【代理人】

【識別番号】 100076428

【住所又は居所】 東京都千代田区麹町5丁目7番地 紀尾井町T B R  
ビル507号室

【氏名又は名称】 大塚 康徳

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100093908

【住所又は居所】 東京都千代田区麹町5丁目7番地 紀尾井町T B R  
ビル507号室

【氏名又は名称】 松本 研一

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100101306

【住所又は居所】 東京都千代田区麹町5丁目7番地 紀尾井町T B R  
ビル507号室

【氏名又は名称】 丸山 幸雄

出願人履歴情報

識別番号 [000001007]

1. 変更年月日 1990年 8月30日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都大田区下丸子3丁目30番2号

氏 名 キヤノン株式会社